

S.T.A.L.K.E.R.

Чистое небо

● Жанр

ролевой боевик

● Разработчик

GSC Game World

● Разработчик дополнения

GSC Game World

● Издатель

GSC World Publishing, Deep Silver, Valve (Steam)

● Издатель в России

1С

● Похожие игры

S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля, Xenius: точка кипения

● Сетевые режимы

интернет, локальная сеть

● Адрес в сети

cs.stalker-game.com

● Дополнение

(не требует оригинальной игры)

● Новизна

●●●●● 5

✚ война группировок, модернизация оружия и брони, обновленная графика
 ✚ огромное количество багов, короткое прохождение, слабая концовка

● Вердикт

Многоплановый боевик, каким задумывался оригинальный S.T.A.L.K.E.R. Поклонникам, однако, следует учесть, что атмосфера «Чистого неба» заметно изменилась.

- Овсянка, сэр!
- О главном герое замолвите слово
- Группировки и их война
- Артефакты, оружие и снаряжение
- Модернизация снаряжения
- Монстры
- Аномалии и выбросы
- Полное прохождение

Дальше в Зону — ближе к небу...
 А. и Б. Стругацкие,
 «Пикник на обочине»

● Игра

● Рейтинг журнала ● Награда журнала

96%



● Дополнение

● Рейтинг журнала ● Награда журнала

71%



● Александр Домингес



Болота мне не понравились. По ним пришлось много бегать, чавкать грязью и хлюпать болотной жижей. Я никогда не любил болот. И никогда не понимал романтических вздыханий Стэплтона из «Собаки Баскервилей» на эту тему. К тому моменту, когда болотная эпопея закончилась и проводник согласился отвести меня на кордон, я уже твердо решил не возвращаться на базу группировки «Чистого неба», даже если здесь будет за бесценок продаваться «Винторез».

Длинная извилистая труба вывела меня к поросшему кустами склону. Привычно выглянув и осмотревшись, я увидел табличку «Стоп! Ведется огонь на поражение!». «Эка невидаль», — подумал я и бодро потрусил вдоль колючки, принаравливаясь к стрелочке на радаре и мысленно готовясь к встрече с Сидоровичем. Забубнил что-то угрожающее громкоговоритель, хлестнула пулеметная очередь, сталкер-наемник Шрам издал предсмертный хрип, а изнывающий от безделья ефрейтор-пулеметчик сделал еще одну зарубку на перилах ограждения. Да... Новичков на Кордоне и год назад встречали неласково.

Овсянка, сэр!

Для начала поговорим о качестве. Такое начало не случайно, поскольку и от роскошного коллекционного издания, и от диска в сиротливой пластиковой коробочке будет пахнуть одинаково — чем-то недозрелым.

В свое время «Тень Чернобыля» ожидали очень долго. Так долго, что сам процесс ожидания породил целую субкультуру, представленную массой шуток с привкусом горечи. Сетевые остролисты весьма метко назвали игру «ждалкером». С «Чистым небом» все вышло несколько иначе. Игра появилась достаточно быстро, но оказалась настолько сырой и недоработанной, что практически сразу же получила столь же меткое прозвище «вылеталкер».

Следует признать, что и на этот раз остряки не погрешили против истины. Зависания и вылеты на рабочий стол стали буквально «визитной карточкой» российского релиза, а форумы моментально заполнились плачем, сто-

ном и скрежетом зубным. На момент написания статьи украинский и европейский релизы едва состоялись, так что их готовность к вылетам мне пока неизвестна.

По числу багов всех сортов «Чистое небо» можно сравнить разве что с небезызвестной «Точкой кипения», ставшей в этом вопросе если не рекордсменом, то эталоном. Уже упомянутые вылеты на рабочий стол щедро пересыпаны в «Чистом небе» разнообразными скриптовыми ошибками, вызывающими целый спектр негативных эмоций — от легкой досады до бешенства.

И был вечер, и было утро... И был патч 1.5.03. В нем, в частности, была обещана оптимизация игры. Однако после выхода заплатки тут же посыпались нарекания, что игра стала тормозить гораздо больше, а число вылетов несколько не сократилось. Впрочем, судить об этом достоверно я не берусь, поскольку, едва заметив тревожную фразу «Сохраненные игры из предыдущих версий не будут работать после установки обновления»,



Первая попытка поиска артефактов закончилась подпорченным здоровьем. Хорошо хоть жив остался.

решил, что как-нибудь переживу и без патча.

Но это все был vox populi. Что касается лично меня, количество тормозов, багов и вылетов непропатченного «Чистого неба» было вполне терпимым. Да, были неожиданные крахи движка, были томительные ожидания союзников на контрольных точках, были и ошеломляющие заскоки игры после прохождения между локациями во время выбросов. Но в целом продвижение по сюжету шло вполне гладко, и совсем уж непроходимых «затыков» не случилось. Хотите верьте, хотите — нет.

Теперь — собственно об игре. А точнее, о том, чем она отличается от предшественницы.



Игровой мир заметно похоршел. При поддержке DirectX 10 клубы дыма и мокрые поверхности выглядят весьма натуралистично, да и с текстурами поработали на славу. Однако для игры на максимальных настройках потребуется мощная машина с экстремально дорогой видеокартой. Так что далеко не всем доведется полюбоваться на графические красоты Зоны в полном объеме.

Единственное, что хочется отметить особо, — по-настоящему темные ночи. Этот штрих весьма удачно лег в игру, усилив атмосферу негостеприимности Зоны.

Звуковое оформление не вызвало ни особых восторгов, ни нареканий. В общем и целом, его можно было бы назвать ненавязчивым, если бы не периодический сиплый хор местной «гопоты», орущей: «Лови лимончик!» Лично мне для спринтерского забега хватило бы и сольного вопля. Да и сакраментальное: «Внимание, анекдот!» у костра, после которого следует секунда тишины (вырезано цензурой, что ли?), а затем разногласный хохот, тоже не порадовало. Нет, я понимаю, что большинство сталкерских анекдотов либо бородаты, либо беспросветно унылы, но все же...

Интерфейс, к счастью, изменился незначительно. Однако здоровенный минус хочется поставить невесть куда пропавшему индикатору усталости. В инвентаре он есть. А вот в HUD почему-то отсутствует. Неудобно, знаете ли, бежать на подмогу союзникам с открытым инвентарем. Да и с точки зрения внутриигровой логики это тоже никак не оправдано.

Не хотите ж вы сказать, что сталкер сам понятия не имеет, насколько он устал.

Зато появились индикаторы радиоактивности (внешней и наведенной), пси-воздействия, химического и термического поражения, кровотечения. Да, и еще азимут-индикатор упавшей гранаты. Очень помогает вовремя драпануть и выжить, поскольку самой летящей гранаты увидеть ни разу не удалось.

Выбор болтов по-прежнему не включен в общий цикл выбора оружия. Неужели это так сложно? Почему, к примеру, бинокль тут есть, а болта нет? И почему после выплзания на свет божий наш герой непременно достает этот самый бинокль?

Странно стал выглядеть прицельный режим пистолета. Очень странно, если учесть, что в «Тени Чернобыля» он выглядел вполне прилично и самодостаточно.

Что касается игровой баллистики, она оставляет двойное впечатление. С одной стороны, «Винторез» обзавелся реалистичной дальностью стрельбы и траекторией полета пули, а с другой — толстые деревья, которые разве что снаряд из полевой трехдю-

мовки сможет пробить, с легкостью прошиваются из дешевого оружия чернобыльской шпаны. Прямо некуда деваться от этих гопников в кедах...

Еще один несомненный плюс — система улучшения оружия и брони. Об этих особенностях игры мы поговорим позже, а пока лишь хочу отметить, что зарабатывать на полную модернизацию хотя бы одного приличного «ствола» придется достаточно долго. А на улучшенную броню — еще дольше.

Наконец, проводники. Если путь через локацию не близок, можно найти проводника, отмеченного на КПК особым значком, и спросить его, куда он может вас привести. Вполне может оказаться, что туда, куда вам и надо.

ЭТО БАГ: при попытке перейти с проводником в другую локацию игра может зависнуть, причем намертво. Будьте бдительны.



«Чистое небо» оказалось заметно слабее, чем могло бы быть. Однако атмосфера Зоны, в общем и целом, сохранилась, обогатившись дополнительными штрихами (порой несколько аляповатыми). Вставляем диск в дисковод... И не жалуемся на то, что не предупредили о багах. Так-то вот.

О главном герое замолвите слово

Начнем, как водится в описании приквелов, с воспоминаний о будущем. «Тень Чернобыля» начинается с бешеной гонки грузовика, в кузове которого безвольной куклой лежит Меченый. Позже, если помните, мы с вами получили некоторое представление о том, кто и при каких обстоятельствах уложил его в этот грузовик. Вроде бы могущественное О-Сознание отловило непоседливого и не в меру любопытного сталкера, сующего свой нос куда не следует, а затем ошибочно закодировало его на убийство самого себя и отпустило на все четыре стороны. Но все это было как-то туманно и не изобиловало деталями. А теперь мы можем подробно проследить одну из главных причин, сделавших из матерого сталкера, известного как Стрелок, неопытного новичка со странной татуировкой на предплечье.



Вот так теперь выглядит прицельный режим у пистолета. Странно, правда?



Первый ночной бой на Заставе. Сколько их еще впереди...

Наш герой тоже сталкер, наемник-одиночка Шрам, проводящий в Зону тех, кто не способен выжить в ней самостоятельно, но зато может заплатить за услуги проводника. И у него, как и у Стрелка, тоже есть отличительная особенность. Он, что называется, «отмеченный Зоной». Мало кого Зона отпускает живым, если уж сомкнет у него на горле когти. Но Шраму неведомым образом удалось выжить после Большого выброса, убившего всю группу, которую он вел. Именно этот факт и натолкнул руководство группировки «Чистое небо» на мысль использовать Шрама для уникальной миссии, с которой не справится никто другой, — отыскать тех, кто виновен в Большом выбросе, и прекратить их безответственные хождения к Саркофагу.

Однако логика сценария порой хромает. Вот спрашивается, почему Шрам, переживший два выброса (один из них — на наших глазах), исправно гибнет при первом же последующем? Ладно, в игре объясняется, что его нервная система трансформирована Зоной и постепенно «выгорает». Но почему тогда любое количество выбросов, проведенных в укрытии, не влияет на нашего героя? И в чем, собственно, состоит его уникальное предназначение? Какие способности выделяют его на фоне остальных сталкеров? Ответ на этот вопрос так и не дается до самого конца игры, подменяясь лишь какой-то мистической невнятицей, вложенной в уста Лебедева.

Так или иначе, Шрам продвигается вперед, собирая разрозненные клочки информации о деятельности группы Стрелка, которая явно занимается чем-то очень интересным и связанным с походом к центру Зоны. Эти информационные фрагменты наш герой добросовестно передает лидеру группировки «Чистое небо» Лебедеву, а от него получает дальнейшие указания. На этом этапе никаких пространственно-временных ограничений нет, так что можно вдоволь исследовать Зону, пособирать артефакты, заработать денег, улучшить оружие и броню. А заодно и познакомиться с ассортиментом игровых багов.

От Болот к Заставе, от Заставы к Свалке, от Свалки к Темной долине... Одиночки, бандиты, «Свобода», «Долг»... Клубок фактов постепенно распутывается, образуя нить, ведущую к планам неуловимого сталкера, касающимся очередного похода к центру Зоны.

Первый контакт Шрама и Стрелка происходит на окраине Рыжего леса, возле моста в Лиманск. Становится ясно, что Стрелок намерен идти до конца и готов уничтожить любого, кто встанет на пути. Единственная надежда остановить его — это выйти на контакт с Лесником. После продолжительных походов через Рыжий лес и Склады происходит ключевой бой за мост, ведущий в Лиманск, в обход Радара. И с этого момента сюжет приобретает окончательную прямолинейность, а игра становится классическим «коридорным боевиком».

По ходу дела вам встретятся весьма странные и не характерные для «Сталкера» моменты, как вертолет с полоской здоровья, а также не убиваемая обычными огнестрельными средствами парочка «снайпер-пулеметчик». Да, это вполне укладывается в каноны классического скриптового боевика, но неуклюже смотрится в общей атмосфере игры, которая уже завоевала свою армию поклонников. Вот лично меня, к примеру, «Тень Чернобыля» подкупила именно своей реалистичностью и минимумом ар-

кадных условностей. А тут, понимаете ли, вертолет, который можно сбить из штурмовой винтовки, и неистребимый снайпер, отлично видимый в прицел. Несолідно...

Группировки

Помните, сколько было нареканий на недостаточное количество группировок, доступных для вступления? Так вот, теперь их стало чуть больше. А если точнее, три — «Сталкеры», «Свобода» и «Долг». Вступив в любую из них, вы не только получите скидку на покупку оружия, но и сможете поучаствовать в войне группировок. Она, разумеется, весьма далека от динамичных и напряженных сетевых баталлий, но вносит некоторый элемент разнообразия в игровой процесс и дает возможность заработать денег. Но будьте готовы к неприятным заминкам. Взяв, к примеру, контрольную точку, можно часами дожидаться подхода к ней своей группы. И так и не дожидаться, поскольку скрипты в игре иногда работают по законам какой-то совершенно нечеловеческой логики.

Изначально Шрам неформально состоит в группировке «Чистое небо», хотя и числится в «Наемниках». Во всяком случае, в истреблении «Ренегатов» на болотах он принимает весьма активное участие. Но никаких дальнейших обязательств перед этой группировкой у него нет. Если вступить в любую другую, на взаимоотношениях с Лебедевым и «Чистым небом» это никак не сказывается.

Впрочем, есть еще одна группировка, в которую можно попытаться вступить. Это бандиты. Главарь выдает пару заданий, скупко расплачивается, а дальше кормит обещаниями вроде «как только, так сразу». Мне так и не удалось добиться приема в славные ряды черновыльской гопоты. Ну и ладно, не больно-то и хотелось пополнять ряды жлобов.

Всего же в игре насчитывается восемь группировок, с которыми Шраму придется так или иначе взаимодействовать.

Чистое небо

Немногочисленная группировка, во главе которой стоят ученые. Ее цели и задачи — стабилизация Зоны, предотвращение выбросов, приводящих к гибели множества людей, очистка Болот от криминальных элементов. Место дислокации — лагерь на Болотах.



Ну что, господин хороший? Колоться будем или в молчанку играть продолжим?

Ренегаты

Группа бандитов без единого руководства, противостоящая «Чистому небу». Никаких конкретных целей и задач не преследует, ограничиваясь попытками удержания нескольких укрепленных точек на Болотах. Место дислокации — Болота.

Сталкеры

Группировка одиночек, не желающих быть под единым командованием. Смысл существования этой группировки — взаимопомощь и поддержка в трудных ситуациях. Цели и задачи — освобождение Свалки от бандитов. Место дислокации — Кордон.

Бандиты

Бестолковая толпа бандитов, не вызывающих никакой симпатии. Единое руководство формально существует. Цели группировки — контроль над Свалкой, которая связывает между собой несколько других локаций. Место дислокации — Свалка.

Свобода

Группировка, исповедующая полную свободу действий в Зоне для всех. Несмотря на централизованное руководство, достаточно анархична по сути. Цели группировки — противостояние «Долгу» и расширение своего влияния на Военные склады. Место дислокации — Темная долина.

Долг

Военизированная группировка, требующая жесткой дисциплины. Весьма хорошо вооружена и экипирована. Ее цель — изоляция Зоны, подавление активности мутантов и пресечение свободного выноса артефактов во внешний мир. Место дислокации — Агропром.

Наемники

Группировка, стратегические цели которой совершенно непонятны. Судя по игровым событиям, она занимается выполнением заказов на боевую поддержку. Наличие единого руководства и дислокация неизвестны.

Монолит

Религиозно-мистическая секта, поклоняющаяся Монолиту — гипотетическому ар-



Нет, граждане бандиты, разговора у нас с вами не получится.

тефакту Зоны. Враждебна всем остальным группировкам, невзирая на их цели и действия. Задачи — защита Монолита от посягательств извне. Место дислокации — ЧАЭС.



Взаимоотношения с теми или иными группировками, кроме «Наемников» и «Монолита», с которым и так все ясно, отражаются на КПК Шрама. В принципе, информация эта умеренно бесполезная, поскольку недруги в любом случае не будут таить неприязни, а моментально откроют огонь при первой же оказии.

Война группировок

Смысл войны группировок состоит в планомерном вытеснении вражеских отрядов с территории локаций и захвате опорных точек. Игровая механика не предусматривает особой инициативности союзников, так что для захвата локаций придется здорово побегать.

Начало войны знаменуется приказом о подавлении вражеских сил в определенной точке. Быстренько смотрим на КПК, где именно это точка находится, бежим туда и уничтожаем всех, кто там есть. Кроме представителей враждебной группировки, это могут быть монстры.

После зачистки ждем подхода одного из своих отрядов. Когда отряд подтягивается и закрепляется на точке, поступает сообщение об успешном завершении этапа. Таким образом, от точки к точке происходит захват территории локаций. Дислокацию остатков вражеских сил удобно контролировать на КПК. Но не стоит заниматься самодеятельностью в обход приказов. Все равно на самовольно захваченную вами точку союзники не придут, пока не поступит соответствующее распоряжение.

В НА ЗАМЕТКУ: самовольные действия могут быть не только бесполезны, но и вредны, поскольку в то время, как вы штурмуете ненужную точку, ваша группировка может потерять одну из уже захваченных.

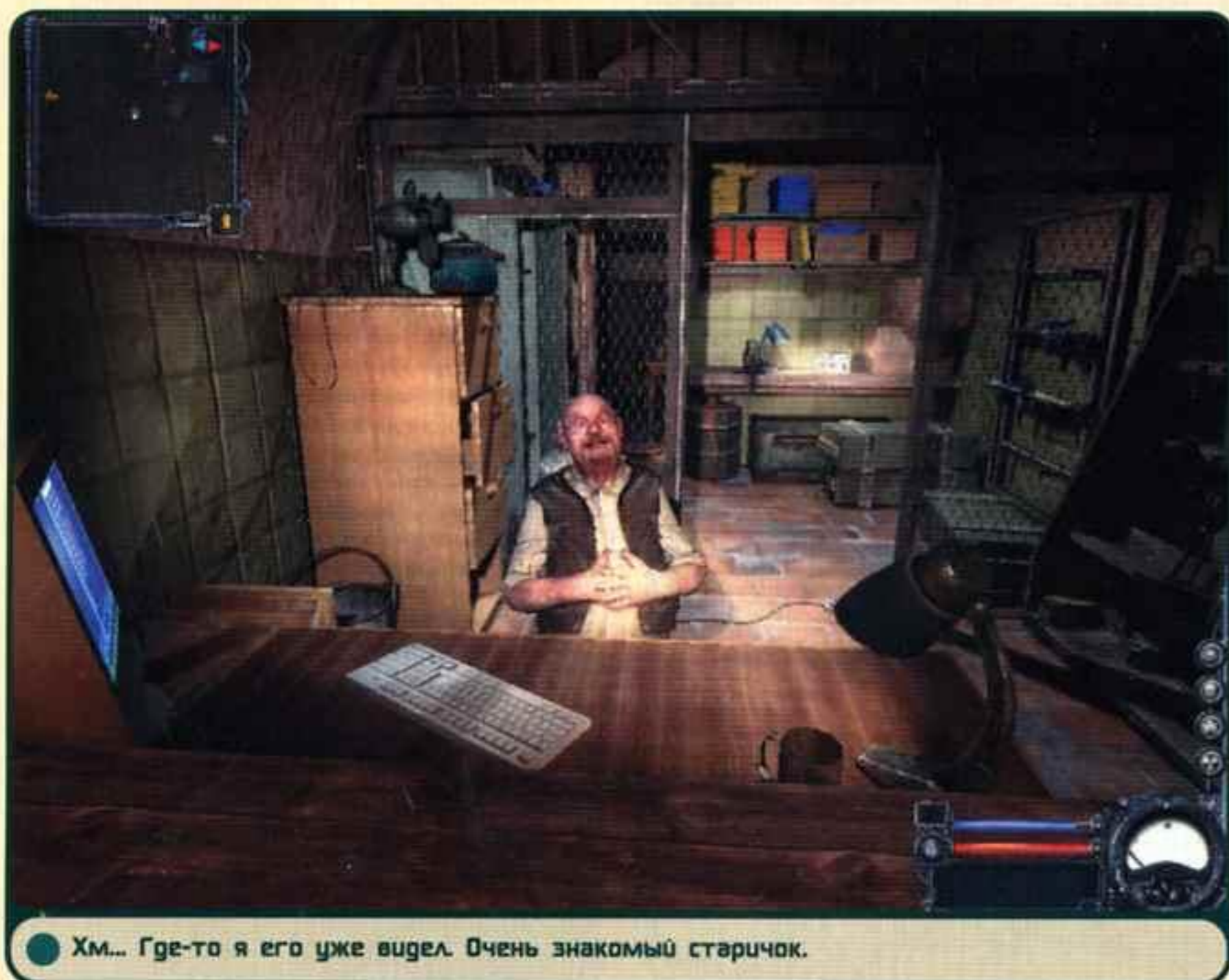
После полного уничтожения вражеских сил территория переходит под контроль вашей группировки. Но это вовсе не означает, что на ней больше не будет боевых действий. Вражеские отряды будут время от времени появляться по краям локаций и постепенно перехватят контроль. А ночью могут прийти мутанты. Их победа на контрольных точках тоже засчитывается в потери.

За каждый успешный захват точки, в котором вы приняли участие, полагается достаточно солидная денежная премия.

Артефакты Зоны

Артефакты, как вы помните, в «Тенях Чернобыля» буквально валялись под ногами. В «Чистом небе» такой халявы не будет. Здесь они невидимы, а находить их следует при помощи специального детектора, каждый раз подбираясь вплотную к смерти. Некоторые артефакты в «Чистом небе» сохранили названия, но сменили свойства, а остальные станут новинкой для игрока.

Следует заметить, что с точки зрения прохождения игры артефакты совершенно не обязательны. Даже на высшем уровне сложности можно дойти самого конца и без них.



Хм... Где-то я его уже видел. Очень знакомый старичок.

Здесь, вероятно, сделана ставка на игрока-исследователя, которым будет двигать исключительно любопытство.

Большая часть артефактов радиоактивна. Артефакты воздействуют на такие параметры, как переносимый вес, выносливость, свертываемость крови, психическая устойчивость, устойчивость к радиации, огню, химическим ожогам, электричеству. Всего в игре встречается двадцать четыре артефакта, причем один из них уникален. Называется он «Компас», а попадает всего один раз, при выполнении задания Лесника. Этот артефакт обладает способностью находить разрывы в аномальных полях, тем самым работая как своеобразный детектор. Говорят, что с его помощью можно пройти самое запутанное аномальное поле без малейшего риска.

Остальные артефакты могут быть найдены при помощи детектора поблизости от аномалий.

НА ЗАМЕТКУ: поиск артефактов достаточно сложен, поскольку они невидимы до момента их сближения с детектором вплотную. При локализации найденного артефакта главное — не попасть в аномалию и внимательно следить за уровнем радиации и состоянием здоровья. В азарте поисков недолго и помереть от лучевой болезни.

Оружие и снаряжение

Список игрового оружия остался практически таким же, что и в «Тенях Чернобыля». Добавились лишь две модели пистолетов (Марта и ХПСС1м), охотничье ружье-вертикалка и ручной пулемет.

Что касается пистолетов, оба они рассчитаны под патрон 9x19 Para и имеют реальные аналоги Beretta 92 и Browning HP. Каких-либо существенных преимуществ перед другими моделями того же класса не замечено.

Охотничье ружье (реальный аналог ТОЗ-34) на первых порах будет неплохим подспорьем при отстреле монстров, поскольку наносит на ближней дистанции колоссальные повреждения и обладает неплохой кучностью на средней дистанции при стрельбе жаканом или оперенной пулей. Однако в дальнейшем смысла таскать такую бандуру просто нет.



Проводника прямо-таки распирает от желания быть полезным.



Где-то здесь определенно есть контролер. Мозгом чую.

Пулемет (реальный аналог ПКМ), как ни странно, используется в игре исключительно для стрельбы «с рук». Тот факт, что подобное использование ручного пулемета есть бессмысленное расточительство патронов, несколько игроделов не трогает. Впрочем, какого-либо существенного влияния на прохождение игры пулемет не оказывает, поскольку по сценарию попадает в руки героя уже на «коридорном» участке и может быть эффективен разве что против вертолета.

НА ЗАМЕТКУ: можно, разумеется, всякими правдами и неправдами нажать пулемет и раньше, на базе «Долга», но смысла в этом опять же не будет ни капли, поскольку боеприпасы к пулемету стоят недешево, попадают крайне редко, а точность этого оружия ниже всякой критики.

О баллистике я уже упоминал в рецензионной части. Фантастическая пробивная способность вражеских пуль делает бессмыслен-

ным привычное использование деревьев и ящиков в качестве укрытий. Однако враги преспокойно прячутся за деревья, и застрелить их через ствол дерева ну никак не получается. Этакая, понимаете ли, баллистическая дискриминация.

Заметно ухудшилась кучность стрелкового оружия даже в прицельном режиме. Теперь установка оптического прицела на АК-74 позволяет лишь более подробно наблюдать за досадными промахами. В сущности, такой подход понятен, поскольку в игру введена система модернизации оружия, существенно улучшающая его ТТХ.

Броня также присутствует в широком ассортименте — от легкой курточки, защищающей разве что от ветра, до комплексной бронезащиты «Булат». Здесь тоже предусмотрена модернизация.



Среди дополнительного снаряжения следует упомянуть детекторы артефактов. Они представлены тремя моделями.

Отклик. Детектор аномальной активности со встроенным счетчиком Гейгера. При приближении к аномалиям издает предупреждающий сигнал. Также может регистрировать присутствие артефактов и измерять расстояние до ближайшего из них. Не слишком удобен в работе, поскольку не указывает направление на артефакт.

Медведь. Детектор аномальной активности со встроенным счетчиком Гейгера. В отличие от модели «Отклик» указывает не только расстояние до артефакта, но и направление на него, отмечая вектор на специальном азимут-индикаторе. При известной сноровке оператора достаточно эффективен.

Велес. Детектор-сканер нового поколения, включающий в себя счетчик Гейгера и индикатор аномальной активности. Разработан специально для обнаружения артефактов. Расположение артефактов показывается на специальном экране, что облегчает их поиск.

Модернизация оружия и брони

Модернизация всех видов может быть проведена специальными NPC на базах группировок. Для большинства видов стрел-



Странная штука. Вроде бы симбионт, но мозги не выжигает. Или он еще маленький?

дании в них пули. А псевдогигант, которого в памятной лаборатории X-18 можно было убить двумя-тремя гранатами РГД-5, теперь превратился в несокрушимую машину убийства, на которую можно потратить два десятка таких же гранат без малейшего результата. Слава богу, он встречается всего один раз, в локации «Рыжий лес».

НА ЗАМЕТКУ: не тратьте время на поиски частей убитых монстров. В «Чистом небе» их не предусмотрено.

Встретится на пути и модифицированный кровосос — так называемая «болотная тварь». В отличие от обычного кровососа ему не требуется выходить из режима невидимости, чтобы атаковать. Убить этого мутанта практически невозможно, поскольку двигается он очень быстро и практически не стоит на месте.

Будет в игре и штучный контролер, задействованный в сценарии. Какого-либо усложнения в отношении этого «пожирателя мозгов» я не заметил. Более того, мне показалось, что он стал поговорчивее.

Аномалии и выбросы

Аномалии, эти проклятия сталкера, стали гораздо менее заметными, чем в «Тенях Чернобыля». К привычным уже «электрам», «жаркам» и «воронкам» добавилось три аномалии. Это «разлом», «мясорубка» и «симбионт». Первая наносит термические повреждения, вторая разрывает на куски противонаправленными гравитационными возмущениями, а третья воздействует комбинированно — разрушает нервную систему пси-излучением, сжигает и разрывает на куски. Найти симбионт можно, к примеру, в Рыжем лесу, рядом с местом обитания псевдогиганта.

В каждой игровой локации есть одно-два поля аномалий, где можно поискать артефакты. На остальной же территории аномалии встречаются сравнительно редко.

НА ЗАМЕТКУ: будьте внимательны — многие аномалии радиоактивны. Не забывайте поглядывать на индикатор во время поиска и подбора артефактов. И берите с собой побольше антирада.

кового оружия (пистолеты, штурмовые винтовки, боевые дробовики) модернизация возможна по двум направлениям. Первое дает увеличение огневой мощи за счет скорострельности и установки подствольного гранатомета (для штурмовых винтовок). Это, можно сказать, усиленный штурмовой вариант. Второе направление — снайперское. Оно предусматривает снижение силы отдачи и увеличение дульной энергии пули в ущерб скорострельности. Оба пути можно сочетать, но тогда третий уровень улучшения станет недоступен.

Независимо от характера улучшений, на автоматы можно устанавливать крепления оптического прицела. Можно также увеличить на 50% объем магазина и однократно сменить калибр ствола. Последнее особо интересно, поскольку можно взять два весьма надежных автомата АК-74, сменить на одном калибр и получить в итоге универсальный комплект надежного оружия под любой встреченный тип патронов.

Снайперские винтовки предусматривают только увеличение точности, убийной силы и объема магазина, что вполне логично.

Некоторые образцы оружия допускают некоторые специальные улучшения, недоступные другим моделям того же класса. Так, например, штурмовая винтовка ИЛ-86, имеющая интегрированный оптический прицел, может быть улучшена в сторону увеличения его кратности.

Броня может быть улучшена тоже по двум направлениям — в сторону усиления противопулевой бронезащиты и в сторону облегчения, увеличения переносимого веса и повышенной защиты от аномальной активности Зоны. Легко видеть, что первый вариант — сугубо боевой, в то время как второй хорошо подходит для исследователя Зоны. Улучшение брони стоит очень дорого. Полностью улучшенный «Булат», к примеру, обойдется вам в 110 тысяч (для сравнения: полное улучшение АК-74, включающее в себя смену калибра, будет стоить 20 тысяч).

НА ЗАМЕТКУ: улучшая свое оружие и снаряжение, будьте внимательны. Один неверный ход — и второй (а вместе с ним и третий) уровень улучшений окажутся недоступны, а деньги потрачены впустую.

Использование дульных насадок-глушителей в игре предусмотрено. Но они практически лишены смысла, поскольку враги реагируют на выстрелы в любом случае и безошибочно отыскивают источник опасности. Кроме того, глушители, как и в реальности, снижают убийное действие пули.

Монстры

В принципе, фауна Зоны практически не обогатилась. Более того, в дневное время она даже обеднела. Согласно общему замыслу игры, светлое время суток отведено на войну группировок, так что мутанты предпочитают теперь появляться ночью.

Однако уменьшение количества мутантов Зоны было восполнено увеличением из здоровья и наносимого урона. Снорки, представлявшие собой легкую добычу в «Тенях Чернобыля», теперь способны убить сталкера, если их будет хотя бы пара. Слепые псы тоже стали крепче и агрессивнее. Псевдособаки обзавелись способностью к телепортации при попа-



Резиденция Лесника. А в центре сам Лесник собственной персоной. Можно сказать, картина маслом.



Использовано: Аптечка

Этого кровососа я искал полчаса, не меньше. Когда нашел, обрадовался как радному.

Выбросы, как правило, происходят при повторных посещениях локаций. Предупреждают о них заблаговременно, так что можно вполне успеть добежать до укрытия, которое предусмотрено в каждом конкретном случае. Само собой, логики в том, что укрытием от выброса может служить строго определенное место, нет никакой, но здесь уже ничего не поделаешь.

Если Шрам не успеет дойти до укрытия до начала выброса, он мгновенно гибнет. Так что лучше поторопиться, не останавливаясь на перестрелку с встреченными по дороге врагами. Но не пытайтесь уйти от выброса на другую локацию. От выброса вы, конечно, уйдете, но дальнейшее прохождение игры может стать невозможным.

Прохождение

Болота

После просмотра видеоврезки, вводящей нас в курс дела, разыскиваем бармена и получаем первую порцию информации о текущем положении вещей. Разговор с ним прерывает Лебедев, требующий Шрама к себе. Беседа с Лебедевым также проливает свет на произошедшие события и перспективы.

Получив задание, отправляемся к торговцу, который экипирует Шрама для первого похода на Болота. Вооружившись, идем к проводнику, который доставляет нас на место и откланивается.

Болота — локация специфическая. Обзор здесь достаточно плохой из-за повсеместных зарослей осоки. По дороге попадется маленькое стадо плотей, на которое можно не тратить патроны.

Смысл первого похода — дойти до вышки с паникующим «чистонебовцем», залезть к нему, пострелять по кабанам и благополучно хлопнуться в обморок от выброса.

Повторно придя в себя на привычной койке, отправляемся к Лебедеву, чтобы выслушать какие-то невнятные рассуждения о Зоне, истории Большого выброса и месте Шрама в ее продолжении.

Из всего сказанного ясно, что нужно выбираться на Кордон, поближе к Зоне. Но тут выясняется, что лагерь «Чистого неба» буквально обложен со всех сторон «Ренегатами».

Таким образом, нашей оперативной задачей становится первая война группировок. Оттесняя враждебные отряды к краю Болот и отвоевывая опорные точки, постепенно добираемся до проводника, который соглашается провести нас на Кордон.

Кордон

Выбравшись из трубы, не стоит торопиться. Проблема в том, что все пространство перед выходом простреливается из станкового пулемета заставы. Поэтому наша задача — как можно быстрее добежать до крупного валуна, лежащего в направлении заставы, и присесть за ним. Пулеметчик, потеряв цель, доложит об этом командованию, и на поиски сталкера будет выслана группа захвата. Пользуясь тем, что пулеметчик не может вести огонь, пока в группа находится в поиске, быстро бежим влево вдоль заграждения из колючей проволоки.

Уйдя от преследования, добираемся до

деревни и спускаемся в подвал к Сидоровичу. Как обычно, старый хрыч не желает делиться информацией бесплатно и требует взамен найти и вернуть кейс с хабаром, уже приготовленный заказчику.

Отправляемся в лагерь группировки «Сталкеры», попутно участвуем в стычке между одиночками и военными рядом с автобусной остановкой. Выиграв бой, получаем возможность улучшить свое вооружение.

Побеседовав с командиром группировки Отцом Валерьяном, идем общаться с пленным майором Халецким. Майор проявляет строптивость, не желает сообщать, где именно он спрятал кейс, но дает понять, что свои его в беде не оставят и непременно вызволят.

Повторное посещение Отца Валерьяна рождает план перебить всю «группу поддержки» Халецкого, дабы у него не возникло иллюзий относительно собственного будущего.

Сказано — сделано. Первая группа находится на элеваторе, вторая — на МТС. В такой последовательности и уничтожаем военных. Вернувшись в лагерь, убеждаемся, что Халецкий стал заметно разговорчивее, узнаем от него местонахождение кейса.

Найдя ржавую коробочку, относим ее Сидоровичу. Взамен получаем метровую благодарность и сведения о сталкере по кличке Клык, который разыскивает какие-то электронные компоненты, но не говорит, для чего они ему потребовались. Сидорович в электронике не понимает и компонентов не держит. Поэтому он отправил Клыка к диггерам на Свалку. Они там раскапывают захоронения техники, так что электроника какая-то наверняка есть. Итак, следующая цель — найти на Свалке Клыка.

Свалка

Очередной поход через трубу. На выходе поджидает компания бандитов. Если подчиниться их требованиям, ограбят до нитки. Поэтому дешевле будет потратить на них пару гранат и полсотни патронов.

Обходя стороной стоянку техники, следуем за указателем, который приводит к четырем трупам незадачливых диггеров. У



Днем Рыжий лес куда более дружелюбен. И совсем не кажется страшным.

одного из них находим КПК, на котором содержится информация о том, что Клык разгневался по причине отсутствия нужной ему детали, отказался оплачивать раскопки и ушел. За ним был отправлен некий Васян, известный своим красноречием и даром убеждения.

Идем искать Васяна, попутно размышляя, цел ли еще его труп. Как ни странно, Васян жив, здоров и невредим, но изрядно напуган. Помогаем ему отбиться от стаи слепых собак, а затем выясняем, что Клыка и след простыл. Известно лишь, что простыл он в направлении Темной Долины.

Темная долина

На входе в Темную Долину тоже имеется фейс-контроль. Правда, здесь не грабят, а только присматриваются к выражению лица. И то ладно. Пообщавшись со старшим гарнизона, идем на базу «Свободы». Здесь будет разговор с комендантом Щукиным, слишком высоко ценящим свое время. По его указанию идем убивать псевдособак в количестве одной штуки. Вернувшись, получаем еще одно задание — доставить боеприпасы на форпост «Свободы». Получаем патроны у болтливого Ашота, идем к форпосту, но немного не успеваем. Трупы «свободовцев» еще теплые, а на одном из них находим КПК, в котором обнаруживается интересная звукозапись. Как выясняется, комендант Щукин — двурушник и предатель, подставивший форпост «Свободы» под удар отряда наемников.

Вернувшись на базу, обнаруживаем, что Щукин не только занятый, но и мудрый мужик. Во всяком случае, у него хватило мудрости смотаться к наемникам под защиту.

На этот раз нам разрешают аудиенцию с командиром «Свободы» Чеховым. Само собой, следующее наше задание — разыскать и грохнуть коменданта. Голову его тащить не требуется, достаточно его КПК. Попутно выясняем, что Клык на базе «Свободы» побывал, купил то, что ему необходимо, и отбыл. Куда? Будет КПК коменданта — поговорим.

Коменданта обнаруживаем на ферме у дороги. Там же немногочисленная группа прикрытия, которую «свободовцы» перемалывают с особым цинизмом, шутками и прибаутками. Находим труп коменданта, забираем КПК, возвращаемся к Чехову.

Из разговора с Чеховым выясняется, что Клык отправился на Свалку. Ну надо же, а? Мы ведь только оттуда.

И снова свалка

Не мудрствуя лукаво, отправляемся в направлении отметки КПК Клыка. Отметка эта указывает на подвал рядом с недостроенными развалинами, в которых обосновались диггеры.

В НА ЗАМЕТКУ: внимание! В подвале Шрам потеряет абсолютно все свое имущество. Если вам его хоть немного жаль, скиньте свое барахло прямо перед входом в подвал. Выберетесь — соберете.

В подвале, как оказалось, установлена мина-ловушка. Убить не убила, но контузила здорово. Придя в чувство, Шрам обнаруживает себя лежащим на полу подвала, а над собой — двух дегенератов в бандитском «прикиде». Оказывается, они тут уже давно промышляют грабежом любопытных сталкеров, сунувших нос в подвал.



Мертвые города выглядят совсем не так. Это город покинули максимум полгода назад.

Бандиты, обобрав проходящего в себя Шрама, смываются. Теперь можно встать и осмотреться. В самом углу подвала лежат КПК Клыка и «набор новичка» — пугач системы Макарова, патроны к нему и еще какая-то дребедень.

На КПК — упоминание о каком-то тайнике и о том, что Клык причастен к походу в центр Зоны. На связь выходит Лебедев, который сообщает, что координаты тайника уже расшифрованы. Пора отправляться на Агропром.

Агропром

У самого начала локации — застава «Долга». С нами вежливо разговаривают, сочувствуют и даже дают охранный эскорт.

Добравшись с незначительными приключениями до базы «Долга», общаемся с генералом Крыловым. Оказывается, добраться до тайника можно, но в обмен на помощь «Долгу». Их одолевают мутанты, непрерывно прущие из подземелий Агропрома. Единственный выход — затопить нижние уровни.

Делать нечего, пора отправляться в путь. Закупаемся у хмурого продавца по кличке Митяй, идем к норе. На подходе наблюдаем массовый десант снорков, кувыркком вылетающих из норы и остервенело бросающихся в драку с воинством сержанта Наливайко.

В принципе, с ними можно повоевать — и даже успешно, если повезет. Но стоит ли тратить боеприпасы и аптечки, если можно пробежать до норы и нырнуть в подземелье?

Подземелья Агропрома

Длинный изгибающийся влево коридор. Бежать по нему не стоит. Лучше подождать, пока не активироваться все факелы, а затем, перебегая от ниши к нише, стараясь не попасть под струи пламени и отстреливая горящих снорков, добраться до лестницы.

Поднявшись наверх, подбираем патроны и аптечки на стеллаже, входим в круглый зал с системой бассейнов. Сейчас важно увидеть и убить контролера до того, как он увидит и убьет нас. В принципе, ни-

чего сложного, если точно стрелять и отскакивать за трубы для перезарядки.

Покончив с контролером, проходим в следующее помещение. Здесь важно, чтобы не было перегрузки инвентаря. Крутим вентиль, пробегаем через дверь, не мешкая спускаемся по винтовой лестнице вниз, далее налево по коридору до лестницы — и наверх, подальше от затопления.

Итак, наш долг «Долгу» отдан сполна. Пора вспомнить и о своих интересах.

В ходе посещения тайника, находящегося там же, где и был — в комнате, куда ведет вентиляционный канал, — встретятся четыре бандита. Прямо скажем, не бог весть что. А вот дальше — серьезно. Четыре огненных полтергейста, блокирующих выход из шахты со спиральной лестницей.

Отстреливать их снизу проблематично — полтергейсты охотно отвечают языками пламени, а аптечки рано или поздно закончатся. Лучше пробежать наверх до глухой комнатухи, в которой будет безопасно. Отсюда можно швырнуть пару гранат вниз, чтобы убить одного полтергейста, и пострелять в проем двери по второму, отскакивая от ответных огненных ударов.

Оставшихся двух полтергейстов, находящихся значительно выше уровня комнаты, можно уничтожить короткими точными очередями, быстро прячась в комнату после каждой очереди.

Разделавшись с полтергейстами, выбираемся на поверхность и отправляемся на помощь группе Ржавого и дальше, на «Янтарь».

Завод «Янтарь»

Для того чтобы добраться до старого знакомого Сахарова, придется немного пострелять. Бункер в очередной раз неторопливо атакуют зомби, а местная команда с ними не справляется. Помогаем огнем, разговариваем с Сахаровым. Из разговора выясняется, что Стрелок побывал здесь и получил от Сахарова прототип пси-шлема, без которого пройти через завод к Рыжему лесу невозможно. Запас шлемов у Сахарова исчерпан, зато есть шанс разобраться в причинах всплесков пси-активности в окрестностях лаборатории X-16. Для этого надо добраться до места, где на одном из

трупов членов экспедиции, убитой пси-ударом, находится КПК с документацией по установке-излучателю.

От нас требуется всего лишь быстро пробежать вдоль западной стены завода, отстреливая слепых собак и их псевдосородичей, схватить КПК и вернуться обратно. Задерживаться возле трупов не стоит, поскольку на подходе очередная группа зомби.

Вернувшись к Сахарову, выслушиваем его соображения относительно причин неравномерного излучения установки и получаем задание сопровождать отряд Левши, который должен восстановить охлаждение установки.

Пробравшись вместе с группой Левши на завод, занимаем по его приказу место на крыше пакгауза, откуда на протяжении трех минут отстреливаем зомби, не желающих, чтобы установку охлаждали.

После восстановления системы охлаждения получаем от Сахарова информацию о местонахождении Стрелка, проходим через западные ворота завода и оказываемся неподалеку от моста в Лиманск и опушки Рыжего леса.

Рыжий лес

Для начала нам показывают убегающего к тоннелю Стрелка. Судя по всему, он уже знает, что за ним идет погоня, и полон решимости остановить ее любыми средствами. Средства, кстати, простые — подрыв туннеля, ведущего к Радару, и организация наемной засады из ничего не подозревающих сталкеров, считающих, что они защищают Стрелка от наемного убийцы.

Засаду приходится перебить, поскольку на переговоры она не идет. После этого выясняется, что через Выжигатель не пройти в любом случае, а обходная дорога через Лиманск перекрыта бандитами, контролирующими подъемный мост на той стороне реки. Судя по всему, опускать его в ближайшее время бандиты не собираются.

Единственная возможность хоть что-то сделать — найти Лесника. А для этого надо пройти через Рыжий лес.

Крайне неуютное место этот лес... Помогаем отбиться от мутантов одной группе,



Вертолет — это очень странный предмет. Вот он был — и вот его нет.

проводим другую до поля артефактов, где мирно пасется псевдогигант, отыскиваем танк с пузырьем телепорта, отбиваемся от кабанов и снорков, лезем в телепорт.

Догадливый «пузырь» доставляет нас чуть ли не в объятья Лесника. Из неторопливого разговора с ним выясняется, что на том берегу, неподалеку от Лиманска, группа наемников попала в какую-то странную переделку. Если им помочь, можно рассчитывать и на ответную помощь с мостом.

Теперь нам предстоит посетить Военные склады, поскольку там есть шанс установить с группой хоть какую-то связь.

Военные склады

Здесь нужно сначала поговорить с командиром группы «Свободы» Вороном, затем найти отряд наемников, поговорить с их командиром по кличке Хог, отправиться к водонапорной башне в Деревне кровососов, перестрелять ее аборигенов, поднять-

ся на башню и перехватить обрывки передачи, которую группа, застрявшая под Лиманском, ведет непрерывно.

Из передачи становится ясно, что причина всех бед группы — аномалия, искажающая пространство. Дело сделано, пора возвращаться к Леснику.

Рыжий лес

Узнав о раскладе с заблудившейся группой, Лесник вспоминает о своих интересах и просит найти и вернуть бесценный артефакт «Компас», который у Лесника отобрала местная шпана.

Перестрелка со шпаной — дело привычное. Три минуты работы — и артефакт в кармане. Относим его Леснику, а взамен получаем именную улучшенный «Винторез» и детальный план дальнейших действий. Похоже, второго похода на Склады нам не избежать.

Военные склады

На этот раз нам придется масштабно повоевать. Уже известный нам Хог связывается с неким Костюком, который представляет интересы «Свободы» на Складах, и Шраму представляется уникальная возможность поучаствовать в эпическом вселении «Свободы» туда, где мы привыкли ее видеть.

После того как военных выселяют с территории Складов на тот свет, поднимаемся на вышку, где установлен радиопередатчик. Включаем его, передаем пеленг для заблудившейся группы. И так, у нас теперь есть поддержка на той стороне реки.

Почти сразу же после передачи пеленга на связь выходит Лебедев и приказывает немедленно возвращаться к мосту в Лиманск.

Рыжий лес (окраина)

Во время боя за право опустить мост от нас потребуются услуги снайперского прикрытия. Видимо, хитроумные наемники уже пронюхали про именную «Винторез» и рады возложить снайперскую ответственность на наши усталые плечи.

Ничего сложного не предвидится. Время от времени на горе, в которой пробит туннель в Лиманск, будет появляться снайпер



Никто не хочет лезть под пулемет. Придется, как обычно, Шраму заняться опасной работой.

бандитов. Кладем его одним точным выстрелом, лениво курим, ждем следующего.

Все, мост опущен. Можно отправляться в Лиманск.

Лиманск

Проходим через туннель, оказываемся в городе. Первым делом встречаем деморализованные остатки бандитского воинства. Поистине жалкое зрелище...

■ НА ЗАМЕТКУ: дальше начинается «коридорный» этап, на котором негде будет подлатать броню и починить оружие. Позаботьтесь об этом сейчас. Сразу при входе в Лиманск (площадь слева) будет стоять NPC, который отремонтирует все, что вы попросите.

Будьте осторожны, на коротком квартале с узиком без верха имеются мины-ловушки с растяжками и три стрелка в окнах. Мины не сработают, если перебраться через кузов автомобиля. А вот со стрелками придется разбираться силовыми методами.

За поворотом — дом, на втором этаже которого засел пулеметчик. В доме больше десятка монолитовцев. Здесь надо действовать решительно, но крайне обдуманно. Несколько гранат под разными углами в проем двери, а затем тщательно зачистить дом и убить пулеметчика. И так, у нас появился законный трофейный пулемет. Его желательнее приберечь.

После зачистки дома будет еще две стычки с «Монолитом» — одна на улице, другая на площади со сквериком. Во время второй стычки не стоит тратить время. Прорываемся вперед и уходим через подворотню направо, в большой двор. Будьте внимательны, не пробегите подворотню. Дальше улица перегорожена непроходимой стеной аномалий.

В левом дальнем углу двора есть лестница. Поднимаемся по ней, проходим через дом, выходим на набережную к мосту, находим еще одну группу союзников. Теперь наша задача — уничтожить пулеметчика и подавить сопротивление в доме напротив. Пулеметчик уничтожается одним точным выстрелом с середины моста.

Зачистив дом, поднимаемся на второй этаж, находим пролом в полу, спускаемся на первый этаж, выходим на улицу.

Теперь наш путь будет пролегать между пространственных аномалий. Доходим до автобуса, пролезаем через окно в салон, выходим через двери.

Теперь на очереди стройка. На этажах находятся бойцы «Монолита». Их больше двух десятков. Здесь придется поработать снайперской винтовкой, выжидая, пока очередные враги не появятся в поле зрения. Когда силы обороняющихся будут измотаны, входим на территорию стройки, добиваем остатки врагов, поднимаемся на третий этаж, находим балконную дверь и прыгаем вниз, на строительные леса, а оттуда на землю. Теперь осталось найти лаз под забором — и мы соединяемся с очередной союзной группой.

Широкая площадь перегорожена проволочным заграждением, по которому пропущен ток. В конце площади колокольня, а на ней снайпер. Нужно отыскать генератор и отключить его.

Проходим в дом справа. В нем есть лестница на чердак. С него через дверь выбираемся на крышу. Перепрыгиваем на балкон соседнего дома, по трубам добиваемся



Не сходя с этого места, я закончил финальный бой. Его следовало назвать финальным тиром.

до мостков, переходим на лоджию гостиницы. Здесь нужно быстро убить монолитовца, разрушить выстрелами ящики и быстро пробежать вперед, пока снайпер не поймал в прицел. Спускаемся по аварийной лестнице, затем поднимаемся по следующей. В конце очередной лоджии находится рубильник. Выключаем питание, убиваем снайпера, спускаемся на землю.

Госпиталь

Здесь нас будет поджидать еще одна группа союзников, столкнувшаяся с проблемой бессмертного снайпера под прикрытием пулеметчика. От нас требуется зайти в тыл снайперу и пристрелить его. В принципе, ничего сложного. Будьте внимательны, время от времени на другой стороне внутреннего двора госпиталя будут появляться тройки врагов.

После убийства снайпера союзники подтянутся к вам и сначала взорвут перекрытый проход, а затем угостят гранатой пулеметчика.

Следующий этап придется проходить без поддержки. Спрыгнув в проем стены, сразу же уходим в левую дверь на лестницу. Там убиваем пару монолитовцев. Появляется вертолет военных, который расстреливает всех, кого видит. На лестницу вбегут несколько монолитовцев, спасающихся от вертолета. После того как с ними будет покончено, берите в руки пулемет, становитесь в проеме двери и уничтожайте вертолет. На это должно потребоваться максимум три десятка патронов.

Все, пулемет больше не нужен.

Дальнейший путь выведет нас к еще одному внутреннему дворику, в конце которого за импровизированным щитом сидит еще один пулеметчик. Кроме него, во дворе окажется десяток монолитовцев, вооруженных штурмовыми винтовками.

Лучше всего отсиживаться в тамбуре, через который мы попали во дворик. Для успешного завершения этого этапа достаточно продержаться ровно одну минуту.

После подхода союзников и зачистки ими двора идем вперед, за пулеметное гнездо. Там есть дверь, за которой начинается лаз. Перед тем как нырнуть в него, можете выбросить из инвентаря все тяжелое

(оружие, гранаты, патроны 5,45 мм). Оно вам больше не понадобится.

ЧАЭС

Финальный бой, как выяснилось, до хохота прост и незатейлив. По сложности он составляет один-два процента от сложности последнего боя в «Тенях Чернобыля». Выслушиваем последние откровения Лебедева, получаем в руки электромагнитную винтовку (по виду — вылитый «гаусс») и здоровенный комод под названием FN2000 с патронами.

Ладно, с электромагнитной винтовкой понятно. Стрелка нужно не убить, а лишить экранирующего пси-шлема. Но вот зачем мне всучили эту здоровенную дуру с подствольником и баллистическим вычислителем? Неужели я, по мнению сценаристов и дизайнеров, до этого места дошел с пистолетом Макарова? Хотя, по сути, здесь и ПМ не пригодится.

Смотрим видеоврезку, на которой показан нарушитель-злоумышленник в обрамлении змеящихся молний, прущий напропалую к 4-му энергоблоку по виадуку теплотрассы. Наша задача состоит в том, чтобы быстренько присесть и сделать в него шестнадцать точных выстрелов. Да, к нашим услугам — очередная полосочка здоровья (по всей вероятности, не Стрелка, а его электрокастрили на голове), по которой очень легко и удобно смотреть, как продвигается дело.

Комедия ситуации состоит в том, что эти самые шестнадцать выстрелов делаются не сходя с места, поскольку Стрелок явно подыгрывает нам и никуда особенно не торопится.

Смотрим финальный видеоролик с душевраздирающей сценой кодирования Стрелка. Судя по внутриигровым датам, кодировать его будут около года. Незавидная участь.



Ну вот и все. Мы с вами, спотыкаясь о выпирающие углы скриптов и стучаясь головой о нависающие громады багов, прошли «Чистое небо». Вы довольны?

Ах да, чуть не забыл. Чистого неба вам над головой, сталкеры. И будьте счастливы при малейшей возможности.